Mensile - Anno II - N. 8

CBM 64 HIT PARADE

MENSILE N. 6 - ANNO I
32 PAGINE
A COLORI
PER IL 64
WAR
GAMES
10
VIDEOGAMES
FAST LOADING
''BITURBO''
• SALVATAGGI HELI
• GROSSO GUAIO IN
MEDIO ORIENTE
• SECESSIONE • PARÀ
• LEOPARD • GUERRA
NEL DESERTO
• INVASION • BATTAGLIA
AEREA
• GUERRA CIVILE
• ROMA E I BARBARI
QUESTO MESE
IN EDICOLA
PER I ''GUERRAFONDAI'' DEL 64!!!

GIOCHI E GIOCHINI

Una nuova avventura di divertimento e sorprese vi attende in questo numero di Hit Parade. Ci sono i soliti trenta bellissimi giochi che vi attendono ma anche un buon numero di sorprese sulla rivista. Infatti già nelle prime pagine trovate la maniera di impratichirvi in Infiltrator, il bellissimo gioco che vi insegna a infilarvi di soppiatto nelle basi nemiche carpendo i segreti dei "cattivi". Poi abbiamo scelto altri tre giochi che vanno attualmente per la maggiore: Forbidden Forest, F.G.T.H. e Dragons Lair. Crediamo che sia sempre un grosso vantaggio sapere in anticipo quali sono i punti deboli (e quelli più difficili) di un gioco. Anziché giocarci per delle ore basta avere l'accortezza di comprare Hit Parade...

HIT PARADE 64 Edizione Società SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Direttore Resp. Elvio Fantini - Registr. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - Viale Famagosta 75 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

BICI

Il protagonista del gioco è Luigi, un amante del mare. Purtroppo egli vive lontano dalla spiaggia e per raggiungerla deve percorrere ogni giorno una strada infestata da creature ostili: palle volanti, lumache, rane, api... Per risolvere il problema, Luigi ha creato una bicicletta dotata di cannone annienta-nemici e di potenti molle che gli permettono di fare grandi salti. Ovviamente le cose non sono così semplici, perché per raggiungere la spiaggia Luigi dovrà sfoderare tutta la sua abilità nel distruggere o evitare gli avversari. Una volta completato il percorso Luigi dovrà intraprendere un nuovo incredibile viaggio dove affronterà creature sempre più temibili.

JOYSTICK PORTA 2

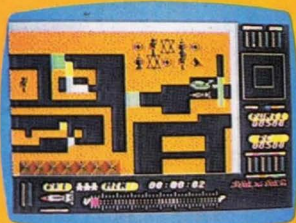
F1	velocità
F3	numero vite
F5	livello difficoltà
F7	volume
SPARO	inizio partita

TREES

L'astronave spaziale, sulla quale eri a bordo è entrata in collisione con una meteorite ed è esplosa. Tu sei riuscito a malapena a saltare sulla tua navetta e sei atterrato su uno strano pianeta nel bel mezzo di una foresta abitata da feroci e giganteschi animali. Armato solo del tuo arco dovrai cercare di superare i vari attacchi di ogni specie di animale, se riuscirai a vincerla non sarai più infastidito, o meglio, attaccato da quella specie e passerai a quella successiva. Usa tutta la tua abilità e prontezza di riflessi, perché sopravvivere in questa «giungla» è molto difficile. Non dimenticare che prima di poter scoccare la freccia dovrai averla posizionata sull'arco.

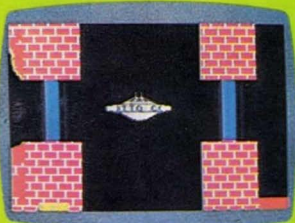
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

ROCKET TEAM

Una cosa spaventosa è accaduta mentre alcuni archeologi stavano visitando la tomba di un faraone, una scossa tellurica ha fatto sì che alcuni blocchi di pietra li intrappolassero. L'aria sta consumandosi rapidamente e tu dovrai dirigere le operazioni di salvataggio con i due razzi neutronici. Fortunatamente durante una precedente spedizione sono stati disseminati per la tomba dei fusti di carburante, che potrai utilizzare quando l'energia starà per finire.
Come ricompensa potrai anche raccogliere tutti i tesori che troverai nel tuo viaggio.
Ricordati che il razzo 1 può muovere le pietre blu, il razzo 2 muove le pietre verdi e le pietre gialle vengono spostate indifferentemente da entrambi.
Non dimenticarti, prima di partire, di caricare sui razzi l'equipaggiamento che ritieni più opportuno, ma solo fino ad un peso di 40 tonnellate.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	cambia razzo
F1	partenza
D	su
Z	sinistra/destra
A	giù
F3	musica sì/no
+	aumenta velocità
—	diminuisce velocità
F5	pausa
RUN/STOP	ricomincia

GLI ABISSI DI VENERE

Benvenuto: "Gli abissi di Venere" ti aspettano! Nell'anno 7900 l'uomo, che ha perduto gran parte delle sue conoscenze, si è recato sul pianeta Venere nel cui sottosuolo, si dice si nasconda un gigantesco computer. Per poter esplorare a fondo i misteriosi cunicoli, egli dovrà guidare con perizia la sua astronave per non schiantarsi contro i numerosi ostacoli. Per poter aprire le mille porte, l'uomo dovrà rispondere alle domande del megacomputer, recuperando così poco alla volta la conoscenza perduta. Buona fortuna! La Terra attende tue notizie e non dimenticare ogni tanto di fare rifornimento di prezioso carburante.

JOYSTICK PORTA 2

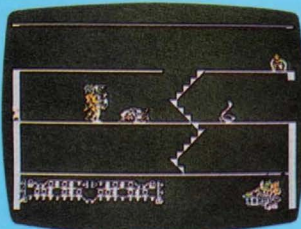
FUOCO	inizio gioco

AGENTE SEGRETO

L'azione si svolge in uno studio cinematografico attraverso il quale dobbiamo portare a spasso un agente segreto alla ricerca di importanti documenti (quesiti e risposte). Una volta trovati i documenti il nostro intraprendente eroe deve portarli nella stanza del computer per riuscire a mettere insieme i quesiti con le relative risposte e decifrare così i codici segreti. Naturalmente gli eventi non si svolgono senza pericoli. Infatti lo studio è infestato da micidiali cineprese che cercheranno di far perdere tempo prezioso al nostro amico. Per difendersi l'agente potrà chiamare in suo aiuto Superman, ricordando però che al suo posto potrebbe anche venire Caos Woman, la quale causerà più male che bene.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO inizio partita/prendere oggetti
SPARO + JOYSTICK SU ritornare stanza computer
SPARO + JOYSTICK SX/DX chiamare Superman
JOYSTICK GIÙ cercare oggetti

QUETZACOATL

Con la famosa mappa del Professor Von Foerster sei infine giunto all'ingresso della misteriosa tomba di Quetzacoatl dove da qualche parte è celato un preziosissimo idolo d'oro che potrà farti diventario milionario. Prima di entrare ricordati che dovrai guardarti sia dalle terribili guardie del tempio, sia dalle trappole lasciate dal defunto professore. Per difenderti troverai in alcune casse e tra i rifiuti varie armi di difesa. Inoltre per aiutarti potrai in ogni momento del gioco richiamare, premendo F1 la tabella delle istruzioni.

JOYSTICK PORTA 1-2

S stop
A sinistra
D destra
W cammina
R corri
J salta
C sali
G striscia
F combatti
O apri e ispeziona
L guarda
R prendi
Z inventario

in fase di combattimento

P piazza e accendi la dinamite
S girati
L affonda il machete
SPAZIO spara
M taglia
W,R,J torna in movimento

FRUTTA

Impara ad usare il trampolino ed a saltare a sufficienza per riuscire a raccogliere la frutta in cima agli alberi. Fai attenzione però agli avvoltoi che sorvolano il frutteto in attesa di afferrare qualche buon bocconcino. Regola la tua potenza di salto (premendo lo sparo) e muovi il trampolino per evitare di fare una brutta fine. Una volta raccolti tutti i frutti accederai al successivo livello dove avrai bisogno di tutta la tua abilità per riuscire a portare a termine il pericoloso compito.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita

TACTICS

Un'isola di strategica importanza è caduta nelle mani nemiche. L'isola deve essere riconquistata ad ogni costo, seppure sia ben difesa sul terreno come nell'aria. I risultati spiistici indicano che una serie di bunker, denominati postazioni di comando, provvedono a fornire le informazioni vitali per la difesa dell'isola al comandante dei nemici. Perciò la distruzione di questi bunker è essenziale per la dibattuta del nemico. Il comandante nemico si muove costantemente con il suo quartier generale e la sua posizione viene indicata sullo schermo radar una volta che sarete riusciti a distruggere tutte le postazioni di comando. La vittoria finale sarà però raggiunta soltanto quando il suo quartier generale sarà stato completamente distrutto. Avrete vari livelli di difficoltà e in quelli più elevati potrete variare considerevolmente la velocità di spostamento dei vostri mezzi, carri armati, missili. Non dimenticate che gli aeroplani cadranno se sarete ad un'altitudine pari o inferiore a 10 e dovrete anche difenderli dall'attacco dei carri armati.

JOYSTICK PORTA 1
invasori

JOYSTICK PORTA 2
difensori

C	pausa
RETURN	ricomincia
FUOCO	inizio gioco

INFILTRATOR

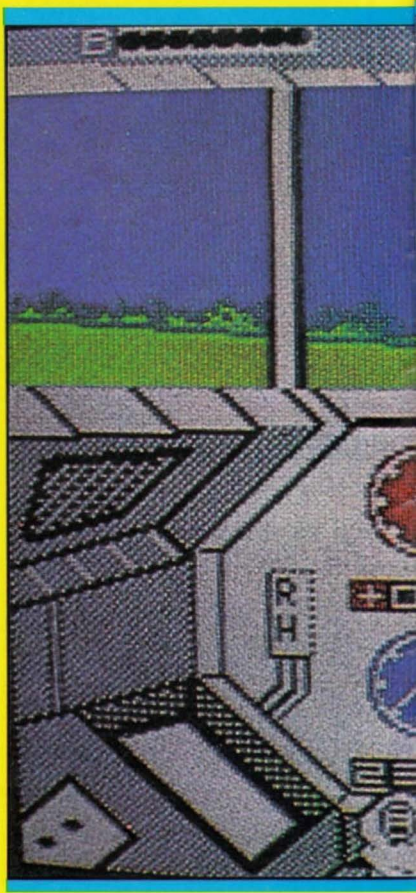
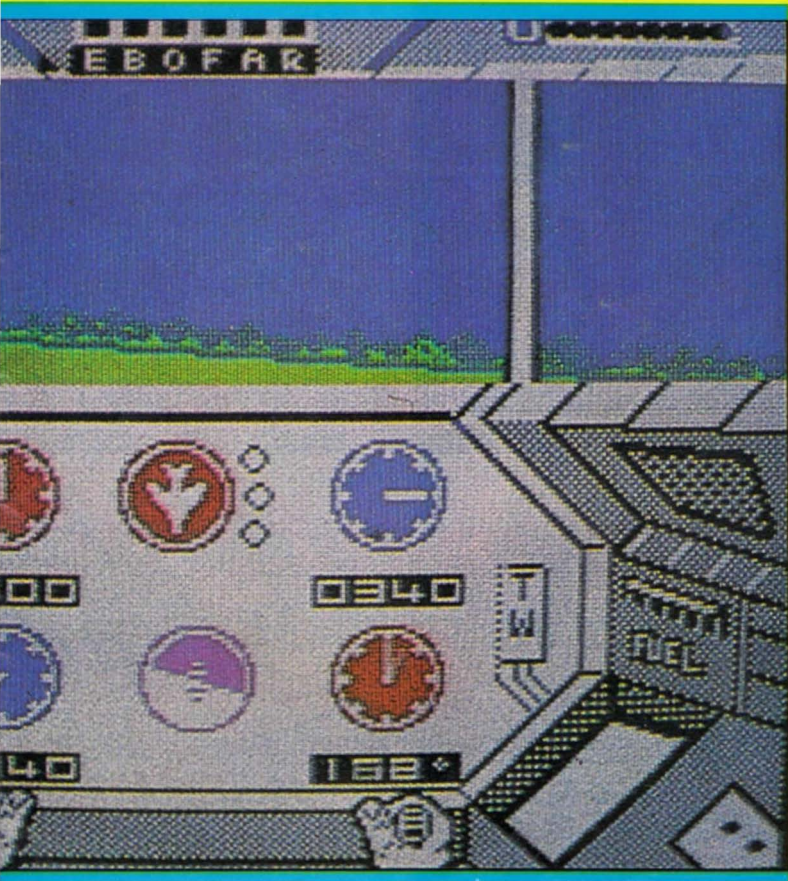
Chi è l'infiltrato? È Tim, Jim, Paul o Chubby? No, è Johnny. Chi è Johnny? Bene, è Johnny Jimbo Baby McGibbits, pilota campione di elicottero, esperto balistico, neurochirurgo, rock star, corridore motociclistico, un bravo ragazzo con eleganti capelli corti. Ecco chi è! È anche conosciuto come l'infiltrator. E gli è stata assegnata una missione molto pericolosa, fermare il Leader Pazzo. Il Mad Leader è uno di quei tipi alla James Bond che vogliono il controllo totale del mondo. Così voi dovete fermarlo. Non possiamo avere lui che governa il mondo, perché sputa quando parla e comincia tutte le frasi con la parola "fondamentalmente".

Per incominciare la vostra missione, dovete saltare nel vostro elicottero d'attacco DHX-1 e dirigervi alla base nemica. Prima di tutto dovete accendere il vostro elicottero, guardare la mappa tattica e programmare il computer di bordo. All'inizio il controllo del vostro elicottero è un po' difficoltoso, ma una volta che avete letto attentamente le istruzioni, ne avrete il controllo. Ma, proprio quando pensate di potervi arrangiare, qualche tipo incomincia a mettervi in difficoltà per il vostro codice ID. Cosa fate? Bene, se pensate che sia un nemico, mandate il codice OVERLORD. Ma se pensate che sia uno dei vostri compagni, allora mandate il codice INFILTRATOR. Se avete il codice giusto, l'altro velivolo vi manderà un messaggio di incoraggiamento e voi potete procedere. Se spara un missile, lanciate un razzo che verrà distrutto al posto vostro.

Adesso è il vostro turno, e voi potete distruggerlo con dei cannoni a laser o con dei missili, i miei preferiti. Il segreto è questo. Aspettate fino a quando il tipo è in vista e poi girate verso di lui e colpitelo. Se tutto va bene, dovrebbe deviare di fronte a voi, e poi sparate. Adesso, una volta che avete trovato la base, atterrate e infiltratevi.

Vi trovate nella base nemica, che è il posto in cui il nemico deve trovarsi. Johnny è armato di una macchina fotografica, un mine detec-

tor, uno spray gassoso e cinque granate a gas, alcune esplosive e, essenziali, delle carte false di vitale importanza. Quello che dovete fare ora è fotografare i piani del nemico. Esplorando le varie costruzioni e le guardie arriverete ai fogli e li fotograferete.
Dovete fare molta attenzione quando esplorate le costruzioni poiché qualche guardia sarà in grado di accorgersi del falso pass e dare l'allarme. Se qualcuno lo fa, potete farvi restituire il pass facendolo tacere, cioè riducendolo al silenzio, momentaneamente! Una volta che avete le fotografie, tornate al vostro elicottero e andate a casa, dove un'al-

tra missione è pronta per essere compiuta.
INFILTRATOR graficamente è eccellente. Si ha una bella visione del campo di battaglia e un potere realistico ai controlli. Anche i suoni aggiungono un effetto realistico. Il gioco è bello, ma la difficoltà iniziale potrebbe scoraggiarvi. Ma ricordate, la perseveranza verrà ricompensata.
Niente da protestare? Bene, una cosa. Il disco potrebbe andare più veloce. Il tempo che ci impiega per presentare in forma piacevole la mappa è quasi fastidioso. A parte questo è un gran gioco. E noi ringraziamo l'uomo che lo ha reso possibile, Johnny 'Jimbo Baby' McGibbits.

Ci sono altre due missioni:

Missione 2: Dovete salvare Dr Phineas Gump, e distruggere il laboratorio nemico di armi.

Missione 3: La Missione Finale. Dovete distruggere la scialuppa nemica ICBM e la base. Questa deve essere la missione più importante poiché il destino del mondo è nelle vostre mani.

ZETAROBOT

I malvagi Zetarossi hanno conquistato il tuo pianeta. Per riuscire a sconfiggerli devi recuperare gli 8 pezzi dello Zetarobot, ricostruirlo ed affrontare il capo nemico Redhorn. Tu sei il capo degli Zetablu e devi penetrare in territorio nemico a bordo di un sofisticato veicolo dotato di incredibili strumenti:

— un indicatore a onde dei battiti cardiaci (in alto) e dello stato del veicolo (in basso);

— la mappa centrale sulla quale sono indicate le città nemiche, le miniere, le stazioni radio, le centrali energetiche e le pattuglie di Zetarossi. Premendo lo sparo sulla mappa avrai la possibilità di selezionare il bersaglio da colpire o la direzione di movimento;

— due strumenti (quelli più a sinistra) per ottenere preziose informazioni sui nemici;

— tre strumenti per selezionare le armi con cui abbattere i nemici;

* il missile (a sinistra della mappa) per lanciare il quale devi prima far rifornimento di carburante e poi guidarlo sul bersaglio indicato da una piramide rossa evitando gli ostacoli visualizzati a destra;

* il cannone (sopra il missile) per usare il quale devi guidare il bersaglio all'interno del mirino e sparare quando il bersaglio diventa rosso;

* il disturbatore di segnali radio (il più a destra in alto) grazie al quale puoi neutralizzare le trasmissioni nemiche imitandone l'onda visualizzata in alto. Per fare questo devi scegliere un'onda portante (in alto), combinarla con una variabile (in centro), aggiustarne la frequenza, l'ampiezza e la fase poi trasmetterla;

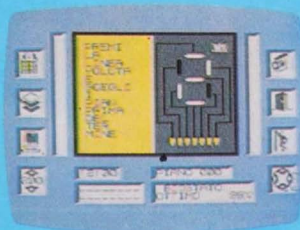
— uno strumento (il più a destra in basso) per raccogliere e lasciare oggetti;

— uno strumento (a sinistra del precedente) per visualizzare i pezzi di Zetarobot raccolti;

— uno strumento (sopra al precedente) per posizionare gli schermi protettivi di maggiore efficacia nei punti vitali del tuo veicolo (massima protezione = viola, blu, azzurro, rosa, rosso).

JOYSTICK PORTA 2

P	inserire pausa
SPAZIO	disinserire pausa
M	musica/effetti sonori

TOP SECRET

Il modulo della personalità che genera il presentatore Max Worter è stato finalmente riportato dal Network 29 agli studi televisivi e un'altra stazione di emittenza ha già firmato un contratto per utilizzare questo presentatore. Nel frattempo il modulo deve essere custodito al sicuro ed è stato nascosto nel laboratorio del computer (piano 210) e viene difeso da robot (installati nei piani dal 200 al 209). Tu sei stato incaricato di rubare questo programma per conto di un'emittenza avversaria. Ma ricorda che tutte le serrature delle porte di ciascun piano hanno una chiusura centralizzata che potrà essere superata solo se riuscirai a comporre al contrario la sequenza lampeggiante che ti darà il computer. Per farti aiutare nella tua missione potrai interpellare il computer ma dovrai usare uno dei seguenti codici: Secu/000/5 - Oper/156/7 -Pres/211/1. Quando sarai riuscito a superare lo sbarramento di difesa dovrai possedere però, per accedere al laboratorio, il codice P, che troverai solo nella sala della Presidenza. Buona fortuna, perché il tuo compito non sarà semplice.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO	inizio gioco

ROCK FEVER

La break dance ha ormai conquistato tutte le platee musicali del mondo. Stavolta al ritmo di questo entusiasmante sound dovete allenarvi, ballare e ancora ballare cercando di ripetere i fondamentali del break. "Premi il fuoco e sballa" è il motto del gioco che richiede oltre a una naturale predisposizione al ballo anche tanta attenzione per saper svolgere i molti esercizi che compongono la danza più bella del mondo.

JOYSTICK PORTA 2

F1	colore scarpe e maniche
F3	colore maglia e berretto

SERIVAL

Uno scontro alato tra cavalieri senza macchia né paura. Siamo nell'anno Mille e una serie di avversari si vuole confrontare con il nostro campione che cavalcando Pegasus li affronta con coraggio anche se spesso la morte è dietro l'angolo, nell'attimo di distrazione che impedisce di veder sopraggiungere l'avversario più forte. Il segreto è riuscire a piombare dall'alto sui nemici, disarcionando il cavaliere avversario salvo poi finirlo, schiacciandolo una volta a terra.

JOYSTICK PORTA 1

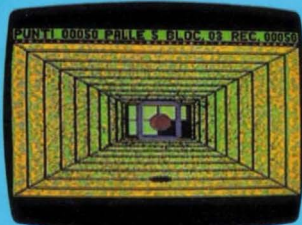
SPACE	salta
CTRL	sinistra
2	destra

EAGLE

Le forze dell'Imperatore nero imperversano su tutti i pianeti della galassia alla ricerca dei ribelli che tentano in ogni modo di ostacolare l'avanzata delle truppe d'invasione. Tu sei a capo di un gruppo di ribelli nascostisi sul satellite del pianeta Narkus 2 e a bordo della tua astronave dovrai impedire con tutte le armi in tuo possesso che le forze aliene riescano a distruggere la vostra base. Potrai disporre di missili telecomandati e di scudi energetici che ti permetteranno di ostacolare i tuoi nemici. Ricorda che ogni 10.000 alieni uccisi avrai una bomba a neutroni ed una nuova astronave in regalo. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	missili
SPAZIO	scudi
F7	bomba neutroni
F1	pausa si/no

THE WALL

Un lungo tunnel tridimensionale sarà lo scenario nel quale in una emozionante partita di tennis dovrai colpire sul muro di fondo un numero variabile di pannelli colorati. Potrai muovere la racchetta in tutte le direzioni imprimendo così alla pallina gli effetti più disparati. Fai comunque attenzione ai rimbalzi traditori che metteranno a dura prova la tua prontezza di riflessi.

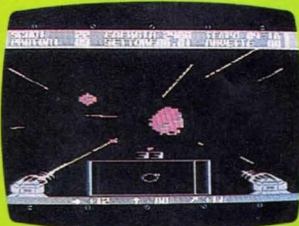
JOYSTICK PORTA 2

IL GIARDINIERE

Questa volta sei uno scrupoloso robot giardiniere, il cui compito è innaffiare 64 giardini di piante esotiche. Queste piante hanno una reazione molto rapida all'innaffiatura. Quando tutte le sei piante del giardino sono fiorite potrai passare al livello successivo. Il tuo padrone è molto impaziente e perciò tu hai poco tempo da trascorrere in ogni giardino. Inoltre sarai disturbato nel tuo lavoro da un'infinità di cose e persone che cercheranno di ostacolarti in ogni modo e da cui potrai difenderti usando il pesticida letale. Ricordati che potrai rifornirti di acqua ed energia dal rubinetto.

JOYSTICK PORTA 2

RESTORE	ricomincia

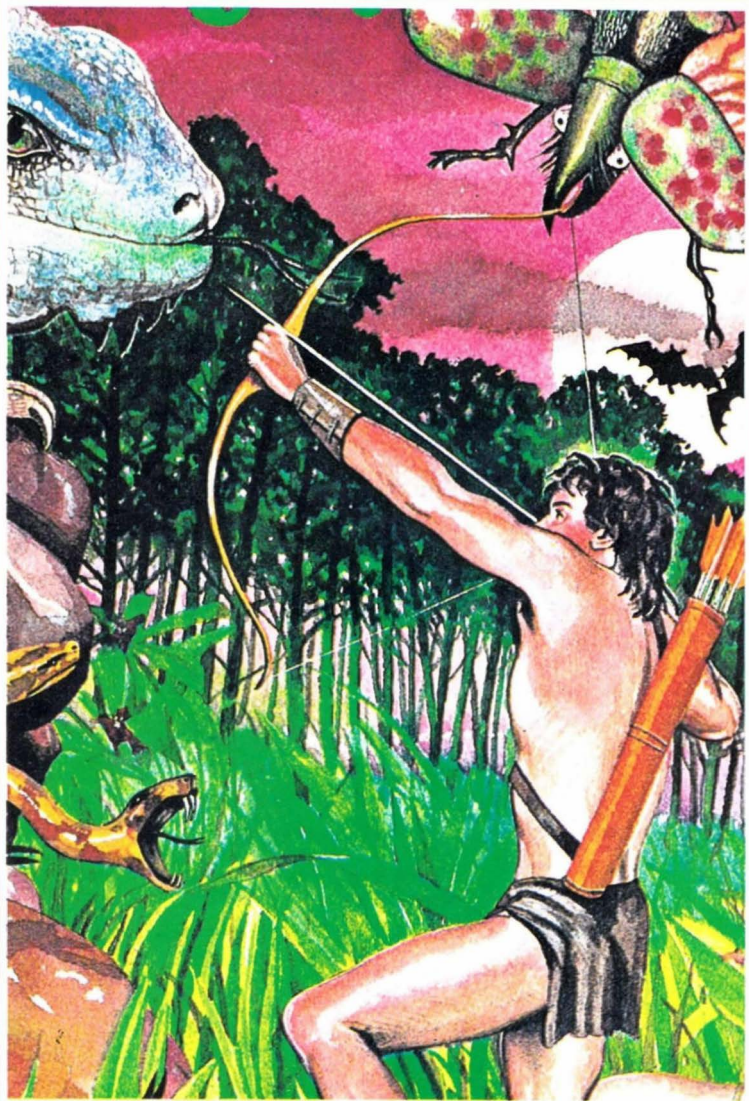
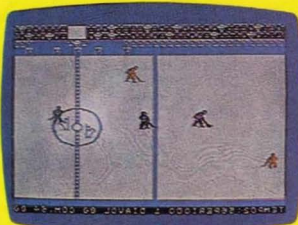
SKIGUARD

Al comando di un'astronave navighi nello spazio. Distruggi le navette nemiche ed evita gli asteroidi. Difendi il tuo pianeta dall'attacco degli alieni.

JOYSTICK PORTA 2

F7	partenza
F1	pausa
CRSR	no iperspazio
C=	iperspazio
SPAZIO	raggio protonico

BEYOND THE FORBIDDEN FOREST

Per coloro di voi che sono sopravvissuti all'originale "Foresta proibita" ecco qualcos'altro. Per coloro di voi che non sono sopravvissuti, e che disperano di sopravvivere, fatevi coraggio, il gioco è stato disegnato non solo per essere un gioco con sfide più nuove e più mortali, ma grazie all'ultima trappola del programmatore Paul Norman, chiamata OmniDimension, voi giocate in quattro dimensioni. La quarta dimensione è il tempo, naturalmente. E le altre tre dimensioni? Questo non è un altro gioco di quelli in cui le linee convergono in un punto distante, nel tentativo di dare una sensazione di profondità sul vostro monitor. Questo ha veramente tre dimensioni, e se voi non siete estremamente attenti, potete spararvi una freccia in fronte.
Come nel primo gioco, controllate un arciere solitario nei suoi viaggi attraverso una magica foresta. Alla partenza avete un demo non pericoloso per acquisire il senso del controllo. Premete F7 e siete assaliti da mostri che non dovrebbero esistere neanche nell'immaginazione. Lo scorpione gigante — delle dimensioni di un grosso cane — è il vostro primo avversario, e voi dovete evitarlo temporaneamente prendendo un sentiero perpendicolare al suo. Sì, perpendicolare.
Se siete con lo scorpione in primo piano, muovendovi uno verso l'altro, potete sottrarvi alla morte muovendovi all'indietro. E se qualcosa blocca la vostra via, giratele intorno. Nascondetevi dietro se volete, fino a quando avete una freccia innestata nel vostro arco. Il movimento dimensionale che avete in questo gioco è così nuovo e divertente che potete voler camminare intorno ad un albero finché vi siete convinti che sta succedendo veramente. Spingete la leva di controllo in avanti e muovetevi all'indietro, guardando la vostra figura che si rimpicciolisce; tiratela in avanti verso di voi, e tornate in primo piano. State attenti a non sparare frecce quando state guardando il primo piano, altrimenti vi ferite.
Dovreste sconfiggere lo scorpione, una freccia dorata appare nella vostra faretra, e così per ogni bestia enorme che uccidete. Una volta che avete cominciato a collezionare frecce dorate, la morte è solo una scocciatura, perché resusciterete sempre.
Quando avete collezionato quattro o più di queste frecce, siete qualificati per entrare nella seconda parte, il Sottomondo. Qui se riuscite a sopravvivere agli attacchi dei pipistrelli e potete superare lo sputafuoco Hydra, entrerete nella tana del Demogorgon. Lui, naturalmente, è il più difficile da uccidere. Anche questo può essere fatto, ma dovete essere svelti ed estremamente accurati, usando tutte le strategie acquisite.
Il solo punto vulnerabile su questa bestia è molto piccolo e circondato da un'armatura. Lo schermo del gioco è circondato da un quadro nero, che aggiunge una ulteriore sensazione di profondità. Su ogni lato dello schermo ci sono degli stratagemmi, che vi aiutano ad azzerare il vostro nemico. Innescate una freccia premendo il fire button. E poi, ancora premendo il pulsante, mirate in ogni direzione e ad ogni elevazione. Sparate lasciando il pulsante. È un sistema facile da seguire.
Come altri giochi di Paul Norman, questo suona una pesante musica minacciosa. Penso però che alcune scene sono inutilmente sanguinose. Quando muore un mostro, c'è talvolta uno spruzzo di sangue. E quando morite voi, è perché qualche mostro vi sta rumorosamente masticando in pezzi di sangue e grumi.

Sheila Fassi

PLAY ON ICE

In armonia con la stagione invernale eccoti nello splendore delle tre dimensioni un appassionante gioco in cui potrai guidare un'agguerrita squadra di hockeisti contro un tuo avversario che potrà essere persino il tuo 64. Sul candido campo ghiacciato dovrai guidare a colpi di bastone il disco fin dentro la porta avversaria. Attento agli scivoloni e usa tutta la tua grinta, poiché l'hockey è uno sport da duri. Potrai selezionare con la joystick il numero dei giocatori, tiri singoli o doppi e il livello di difficoltà.

JOYSTICK PORTA 1

SPAZIO inizio gioco

FOXER

Un'astronave che viaggia veloce nell'interspazio. Stavolta gli iperspaziali sono quattro e in ognuno di essi il razzo si infila intrepido alla ricerca dell'oro. Il pericolo arriva da animali solo all'apparenza domestici. Il loro inseguimento non ci lascia tregua né scampo!

JOYSTICK PORTA 2

BOERO BAWE

Dappertutto viene reclamizzata l'avventura per l'ignoto e i mille pericoli e tu hai deciso di iscriverti ad una gara di canoa, che si svolgerà su un fiume del Centro-Africa. Le difficoltà che incontrerai in questa competizione saranno moltissime. A bordo della tua imbarcazione dovrai superare varie prove; percorrere un tratto di fiume attenendoti al percorso segnato dalle boe, o discendere dalle rapide senza affondare. Dovrai stare molto attento a non essere penalizzato o rischierai l'espulsione. Mostra quindi il tuo coraggio, la tua abilità e la tua prontezza di riflessi e vinci.

JOYSTICK PORTA 2

F1	stop
F7	pausa sì/no
FUOCO	inizio gioco

GOLF

Ed ora cari amici rilassatevi con una salutare e divertente partita di golf su verdissimi prati dall'impeccabile stile inglese. Scelta la difficoltà potrai iscrivere il tuo nome e quello dei tuoi avversari nell'elenco dei concorrenti e poi via verso le buche. Per ogni percorso avrai a disposizione tutta una serie di mazze a diversa potenza di tiro e potrai scegliere la direzione che dovrai indicare usando come convenzione le ore dell'orologio. Ricordati infine di impostare la potenza del tiro. E se sbagli qualcosa? Niente paura, premendo F1 potrai impostare nuovamente le condizioni di gioco.

JOYSTICK PORTA 2

P	per giocare
I	istruzioni

SABOTAGGIO

Il compito del nostro eroe (un sabotatore Njnja) è quello di infiltrarsi nel comando nemico e di impossessarsi di un disco contenente tutti gli indirizzi delle spie nemiche sul suo territorio. Dalla sua parte ha una grande abilità nelle arti marziali e molta fantasia. Per prima cosa deve entrare nel comando nemico servendosi di un battello di gomma poi deve portare a termine il suo piano per fuggire alla fine con un elicottero dall'ultimo piano del quartier generale avversario.

PRIME DIRETTIVE

Una volta entrato nel comando nemico il nostro sabotatore deve evitare i cani, le guardie e le mine antiuomo nascoste sul pavimento e guidate da alcune telecamere invisibili. Quindi sale ai piani superiori servendosi anche di ascensori. Per aprire alcune porte si serve di terminali del computer centrale. Quindi scende ogni tanto nelle fogne e cerca di trovare una bomba a scoppio ritardato e la porta dell'ingresso della sala-computer. Si serve per muoversi anche di alcune piccole scale mobili. Prende il disco con i nomi e poi fugge con l'elicottero che si trova sul tetto del palazzo.

MESSAGGI VIDEO

Può vedere nel quadro Held l'oggetto che ha e che sta per lanciare. Attenzione ad azionare il comando di lancio solo quando questo quadro è pieno. Nel quadro Near invece ci sono gli oggetti che può prendere e utilizzare. Azionando il comando lancio quando questo quadro mostra un oggetto quest'ultimo passa nel quadro Held. All'inizio del gioco il quadro del tempo mostra quanto resta per compiere la missione. Se il sabotatore riesce a piazzare la bomba vicino al disco questo quadro mostrerà il tempo restante all'arrivo dell'elicottero. Il quadro Pay mostra il salario in dollari del sabotatore mentre la barra rossa sotto questo quadro indica il livello di energia.

I NEMICI

I CANI mordono i talloni e fanno abbassare l'energia del sabotatore.
LE GUARDIE sono noiosissime e attentissime a prenderlo vivo o morto. Per ucciderlo hanno bisogno di alcuni colpi.

LE ARMI

Il sabotatore ha a disposizione dei coltelli, delle stelle intinte nel curaro, delle granate, armi varie. Può lanciarle quando si trovano nello schermo Held e dirette con il comando alto/basso assieme a lancio.

ESCAPED

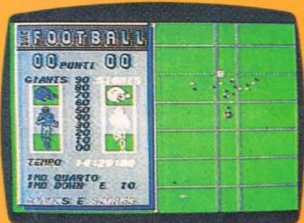
La scena si svolge nella giungla del pianeta Turbo dove sei stato inviato in missione per liberare i tuoi compagni imprigionati dai malefici alieni. Dovrai superare una serie di barriere di difesa dei tuoi nemici sparando all'impazzata i tuoi proiettili techionici ed in ogni direzione destreggiandoti alla meglio per evitare il fuoco degli attaccanti che cercheranno di eliminarti in ogni modo e che saranno anche forniti di ogni mezzo di locomozione, dalle spazio-moto alla navetta ad aria, mentre tu dovrai camminare sempre a piedi. Per aiutarti nel tuo compito potrai anche utilizzare le bombe antimateria, di cui però dovrai fare rifornimento ogni volta che te ne si presenterà l'occasione, raccogliendo le scatole disseminate ovunque, perché gli esplosivi si esauriscono rapidamente.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

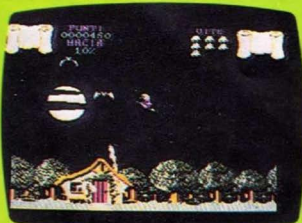
JOYSTICK ALTO	
(WI)	salire una scala dare un colpo di savate coi piedi
JOYSTICK BASSO	
(ZD) (WX)	scendere una scala abbassarsi
JOYSTICK DESTRA	
(DL)	spostarsi a destra
JOYSTICK SINISTRA	
(AJ)	spostarsi a sinistra
FUOCO (SK)	lanciare/prendere un oggetto dare un pugno se non si hanno armi

Se azionate insieme Alto + Destra/Sinistra effettuate un salto. Se utilizzate il comando di lancio da solo gli oggetti saranno lanciati orizzontalmente. Con Alto/Basso si dà direzione al lancio. Il comando Alto fa anche partire l'elicottero.

USA FOOTBALL

Da quando le TV private hanno cominciato a trasmettere le cronache delle partite di football americano questo sport ha appassionato numerosi, giovani e non più, spettatori. Soprattutto la finale coinvolge moltissime persone. Eccovi l'opportunità di affinare le vostre capacità atletiche in una lotta all'ultimo sangue contro la squadra nemica. In primo luogo dovrete scegliere la tattica di gioco e la formazione, fissando naturalmente quali giocatori ciascun uomo dovrà marcare. Ricorda che per lanciare la palla dovrai indicare un uomo e premere il fuoco. Ma per diventare sempre più abile dovrai osservare le mosse dei giocatori del tuo computer e alla fine potrai sfidare i tuoi amici a chi raggiungerà per primo la meta.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

SCOPA MAGICA

Protagonista del gioco è una strega alla ricerca della scopa magica con la quale potrà diventare la regina nella notte delle streghe ed attraversare la valle delle Zucche. Tuttavia, per riuscire ad entrare in questa regione, dovrà comporre nella sua casa una formula magica che richiede ingredienti di diversi luoghi ed entrare nella stanza delle Zucche per rivendicare la scopa. La strega dovrà sorvolare un vasto territorio: foreste, mari infestati da squali e cime rocciose. Dovrà trovare ed aprire 4 porte che le permetteranno di raggiungere gli ingredienti magici. La sua missione sarà complicata dall'impossibilità di trasportare più di due elementi alla volta, dalla disponibilità limitata di energia, di cui però potrà rifornirsi, e da ostili creature che potrà eliminare con colpi energetici.

JOYSTICK PORTA 2

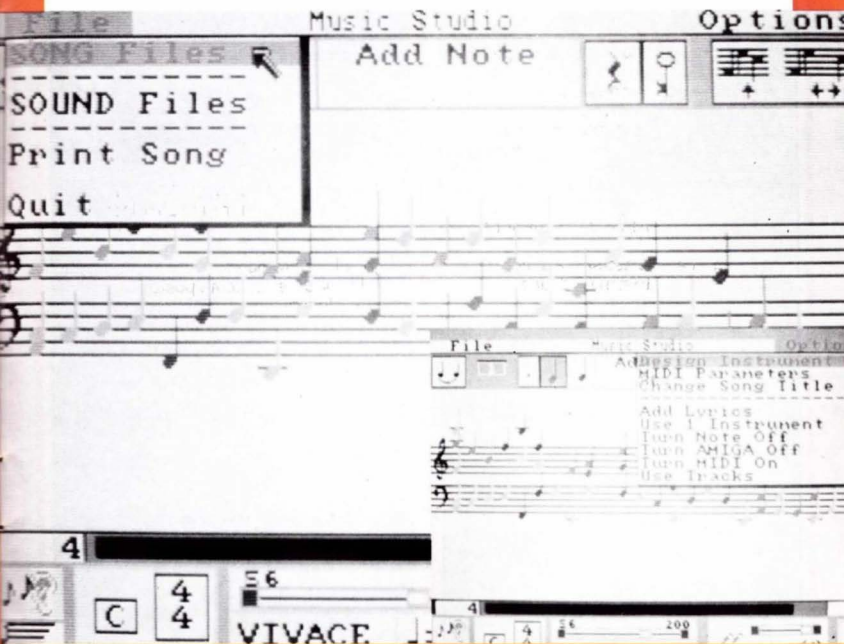
SPARO inizio partita

RESTORE fine/partita

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

Frankie deve adempiere ad oltre 60 incarichi durante il suo viaggio da Mundanesville attraverso il Pleasure Dome, incarichi che si possono classificare dal banale all'eroico, di pura abilità o di intelligenza; ogni volta che accetterai una di queste sfide una **Bar Chart** posta alla destra del tuo monitor ti mostrerà i miglioramenti ottenuti.
Frankie è un uomo privo di personalità alcuna il tuo scopo e quello del gioco sono di "ricostruire" la sua personalità attraverso la soluzione dei vari quesiti che strada facendo incontrerai. Ad ogni miglioramento vedrai salire una dalle quattro barre colorate che ti informano dei miglioramenti ottenuti in uno dei 4 componenti la personalità di Frankie (piacere, intelligenza, ecc.). Ogni volta che risolverai brillantemente una situazione avrai modo di valutare l'incremento ottenuto, così come ogni scelta o decisione sbagliata, prematura, ecc. porteranno ad una riduzione della barra in questione.
Lo scopo di questa fase è di completare la **Bar Chart** in cima al monitor, solo allora si **illuminerà sullo schermo la parola Bang ed otterrai 87.000** Pleasure Point. Questo ti permetterà di ottenere in percentuale il minimo dei punti necessari per trovare ed accedere alla porta speciale, quella dell'ultimo esperimento, la porta centrale di Pleusure Dome.
Inizierai la tua avventura senza personalità in un ambiente di noia apparentemente tutto uguale e senza logica **ma... non ti scoraggiare**, non tutto è banale come sembra, anzi!! Ci sono diverse strade e varie case: devi entrare ed ispezionare le stanze ad una a una **(non dare mai niente per scontato)** analizza tutto, prova, sperimenta, ragiona... a tutto c'è una logica, la tua curiosità verrà senz'altro premiata. Tenendo **girata verso destra o sinistra la leva del joystick e premendo Fire** il braccio di Frankie si solleva alla ricerca degli oggetti nascosti nell'arredamento delle stanze.
Se vorrai potrai appropriarti di questi oggetti indicandoli con la piccola mano e premendo Fire, questo ti può procurare un aumento in percentuale della personalità od anche solo dei Pleasure Point.
Studia bene gli oggetti, alcuni possono servire subito, altri no ma ti occorreranno più avanti, in ogni caso con te non potrai portare più di 8 oggetti contemporaneamente perciò sceglili con oculatezza in quanto se ne scarterai qualcuno dopo averlo preso in precedenza tale oggetto non sarà più disponibile.
In qualsiasi momento puoi fare **l'inventario di ciò che hai con te** tirando verso di te la leva dei joystick e premendo Fire (per entrare nelle varie porte è sufficiente posizionarcisi davanti e spingere in avanti la leva del joystick).
Abbi spirito di osservazione e analizza con attenzione i vari ambienti che ti verranno proposti, presto o tardi incapperai nel... **Mistero dell'assassino...** Troverai un cadavere: chi è il Killer? Per risolvere il mistero **sarai aiutato da 23 indizi** che il gioco ti presenterà sotto forma di messaggi, a volte strampalati ma sicuramente tutti utili, vai per eliminazione logica e senz'altro li individuerai (carta e penna possono essere utili). È in questa fase che ti verranno molto utili gli oggetti che avrai con te, una volta individuato il killer devi recarti in una stanza che ti sottoporrà un nutrito elenco dei probabili assassini, individua il colpevole utilizzando il **Cursor Finger** posto a sinistra del video e premendo Fire una volta sele-

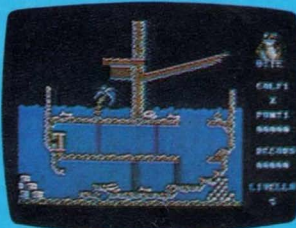
zionando il nominativo del killer.
Normalmente gli ambienti "Salotto" hanno una sola porta ad eccezione di uno che ne ha 2 (la seconda è normalmente chiusa) cerca la chiave che ti permetterà di aprirla: appariranno davanti ai tuoi occhi il **Labirinto** di Plesure Dome ed i **Corridoi del Potere**.
Il Labirinto ti permette di spostarti a tuo piacere ed anche di arrivare a Mundanesville, che comunque è raggiungibile anche attraverso altri percorsi, il tracciato percorso nel Labirinto può essere annotato osservando il colore dell'apertura situata lungo il corridoio.
Palle di fuoco ti daranno la caccia, cerca di evitarle, memorizza bene i corridoi in ognuno di essi troverai dei quesiti o dei giochi (tiro al bersaglio, una specie di break out, ecc.). Il superamento di queste prove farà aggiungere elementi importanti alla tua personalità e quando questa verrà completata troverai la porta finale nell'esatto centro di Pleasure Dome.

Attenzione però... ogni volta che verrai colpito dalle palle di fuoco o non supererai la prova in questione, verrai scaraventato fuori dal labirinto in un punto casuale delle strade prima percorse; coraggio devi ricercare, da capo l'ingresso del labirinto.
Acquistando maggior familiarità con il Pleasure Dome ed il suo mondo e una volta imparato il tracciato potrai spostarti con maggiore rapidità da una situazione all'altra. Ricordati quanto detto prima; in questo gioco nulla è casuale o banale, per esempio il gatto ha altri ruoli oltre a quello di bere il latte, ecc. Lasciamo a te il piacere di scoprire gli altri. Presta attenzione ai quadri nelle stanze, quando puoi disporre di una videocassetta visionala, scoprirai particolari molto interessanti. Accendi la luce nelle stanze buie guadagnerai dei punti e... scoprilo da solo. Ricordati sempre che solo il completamento della personalità ti permetterà di svelare il mistero che si nasconda dietro la Porta finale di Pleasure Dome. ●

MUSCLE

Che cosa siete un uomo o un mollusco? Questo gioco vi aiuterà a scoprirlo. Per diventare un vero forzuto come Geoff Capes dovrete superare una serie di prove dove dimostrerete le vostre reali capacità. Nella sessione prove potrete aumentare il volume dei vostri muscoli sottoponendoli a vari sforzi e per fare ciò dovrete muovere il joystick a destra e a sinistra quante più volte riuscirete in 10 secondi. Ma se non volete fare fatica potrete semplicemente premere il bottone del fuoco per veder aumentare il volume dei vostri muscoli. Superata questa prima fase dovrete cimentarvi in varie dimostrazioni di forza e mettere a dura prova la potenza dei vostri muscoli come nel caricare un camion con dei barili pesantissimi, giocare al tiro alla fune contro il tuo computer o battendo con il martello sul disco del Luna Park.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

OCHETTA

Guidate l'ochetta Pasquina attraverso gli 8 livelli delle grotte lacustri per distruggere il malvagio stregone del lago. Per riuscire nell'impresa dovete controllare l'ochetta sia nell'acqua che nell'aria (premendo lo sparo). Naturalmente il lago è infestato da trappole e da ostili creature come piovre, rane, gabbiani... Per difendervi avete a disposizione un serbatoio di acido fosforico sufficiente per 9 colpi. Tenete presente però che alcuni mostri vengono semplicemente storditi dai vostri colpi! Il vostro compito è distruggere il guardiano meccanico (un marchingegno lampeggiante) per aprire la porta che vi permetterà di accedere al successivo livello fino a raggiungere l'ultimo livello dove dovrete affrontare il malvagio stregone.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO inizio/continuazione partita

JOYSTICK

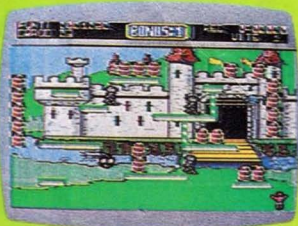
SU + SPARO per spiccare il volo

CANNON BALL

Dappertutto viene pubblicizzata la Cannonball, la più famosa delle corse automobilistiche fuori circuito che viene corsa fra una o più città su un terreno senza regole. Anche voi potrete infatti manovrare la vostra automobile nel traffico più caotico e alla massima velocità, battagliando contro le condizioni della strada e del tempo spesso inclementi, facendo molta attenzione al radar della polizia stradale e soprattutto a portare il vostro nome in cima alla classifica. Avrete a disposizione le marce che dovrete usare attentamente se non vorrete fondere il vostro motore e per accelerare potrete premere il bottone della joystick.
All'inizio prima della partenza, dopo aver stabilito il percorso dovrete selezionare l'ora di partenza, poi dovrete osservare sul monitor il luogo di destinazione, le condizioni della strada e del tempo. Dovrete anche fare attenzione all'indicatore della benzina, per non rimanere a secco, potrete infatti fare rifornimento solo ogni 100 km., e al tempo massimo a vostra disposizione per portare a termine un'etappa. Quando sarete arrivati alla meta potrete vedere il vostro nome e la posizione in classifica sperando siate il migliore.

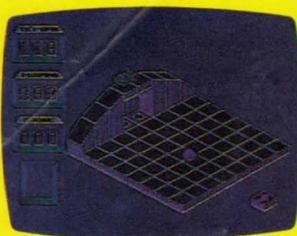
JOYSTICK PORTA 1

1-8	scelta percorso
F5	sistemazione orologio
BOTTONI JOY + SPAZIO	pausa
FUOCO	inizio gioco

JET PLUS

Nel suo lunghissimo viaggio alla scoperta di mondi sconosciuti l'astronave "Costellation" è stata costretta ad una forzata sosta, avendo esaurito i preziosi cristalli di berilio. Fortunatamente nelle vicinanze si trova uno strano mondo ricchissimo di questo necessario minerale. La missione in cui sarai impegnato sarà proprio quella di carpire i preziosi contenitori evitando la buona guardia dei terribili guerrieri-robot. Ricordati che raccogliendo i barili nel momento di saturazione, cioè quando lampeggiano, potrai riportare un maggior punteggio energetico, essendo in quel momento il minerale molto più ricco. Inoltre raccogliendo i barili contrassegnati i tuoi nemici diventeranno vulnerabili per un certo periodo.

JOYSTICK PORTA 2

F1	opzioni/tabellone record
F3	grado iniziale gioco
F5	gioco normale/arcade
Z	sinistra
X	destra
SHIFT	salta
RETURN	stop salto

PALLINA

La Corporazione ha scoperto una nuova dimensione che contiene uno strano mondo artificiale sospeso nello spazio. A te viene affidato il difficile compito di esplorare questo nuovo mondo e tracciarne una mappa. Purtroppo la tua astronave è molto costosa da mantenere e perciò hai un tempo limitato per portare a termine la tua missione. Sul computer di bordo hai memorizzato la mappa iniziale della superficie: a te il compito di esplorare ogni area badando di raccogliere le gioie grazie alle quali guadagnerai tempo prezioso. Poiché questo mondo è sospeso nello spazio infinito dovrai fare attenzione a non cadere nel vuoto. Ciò ti causerebbe un enorme spreco di energia con conseguente diminuzione del tempo a tua disposizione.

JOYSTICK PORTA 1 o 2

SPARO o SPAZIO	inizio partita
2	destra
CTRL	sinistra
FRECCIA SIN.	giù
1	su
I	selezionare astronave
P	inserire pausa
QUALSIASI	disinserire pausa
Q	fine partita
C	colore schermata
M	visualizzare mappa
S	visualizzare punteggio
O	opzioni
F3	numero joysticks/giro 90 gradi orari
F5	giro 90 gradi antiorari
F7	fine opzioni/giro 180 gradi
F1	velocità/ritorno orientamento iniziale
SPARO o SPAZIO + DIR	per salire

LEE CHEN

Tu sei Lee Chen, maestro di karatè, e hai avuto l'onore di combattere in 8 diversi continenti per il torneo internazionale di karatè. Accumulerari punti giocando contro un tuo amico o il tuo computer, sulla base delle diverse tecniche usate per colpire l'avversario. La durata di ogni round è di 30 secondi durante i quali dovrai cercare di guadagnare due punti. I punti, 1/2 o 1 per volta vengono assegnati dal giudice di gara secondo l'efficacia del tuo colpo e i punti fatti vengono rappresentati da un cerchio vicino al tuo punteggio. Se riuscirai a vincere due round potrai passare al continente successivo ed affontare un nuovo avversario. Prima di cambiare avversario potrai però ottenere dei punti extra, in 2 prove che consistono o nello scansare delle differenti armi o nel rompere con la testa una fila di mattoni. Il più bravo potrà segnare le proprie iniziali nella graduatoria mondiale.

JOYSTICK PORTA 1

F1	1 giocatore
F3	2 giocatori

DRAGONS LAIR

Molto tempo fa, in un'era magica, un buon Re di nome Aethelred governava il suo popolo in modo giusto. Il suo regno possedeva molti tesori, ma il più grande tesoro era la Principessa Daphne, l'unica figlia del Re. Valorosi Cavalieri e affascinanti prìncipi venivano da ogni dove per farle la corte, poiché era molto attraente e graziosa.
Ma, sebbene tutti coloro che venivano alla corte del Re portassero ricchi tesori in dote, la Principessa Daphne li rifiutava tutti. Il suo cuore era da tempo di un altro... Dirk il coraggioso, il campione del Re ed il miglior Cavaliere del reame.
All'alba di un terribile giorno, Singe, un diabolico dragone che viveva nelle terre degli spettri, apparve nel regno di Aethelred, lred e disse al Re di consegnargli lo scettro e tutti i possedimenti. Quando il Re si rifiutò, il mostro rapì la bella Daphne e la imprigionò in una sfera di cristallo nelle segrete di un orribile castello. Singe inviò al Re questo messaggio:
"Abbandona il trono prima del tramonto del sole o la tua amata figlia morirà".
Aethelred e tutti gli abitanti del regno caddero nel più profondo sconforto. Tutti tranne Dirk che si offrì di andare nel castello incantato e liberare la Principessa... se fosse sopravvissuto ai molti pericoli del castello... se avesse raggiunto la tana del Dragone...

The falling disk
Salta sul disco che precipita e cavalcalo fino a raggiungere l'ingresso delle segrete. Muoviti con cautela sulla rampa e salta sul disco. Cavalca il disco e contrasta le folate di vento. La rampa che porta alle segrete del castello apparirà al lato del pozzo scavato nella roccia ed il disco si fermerà per un attimo. Quando il disco e la rampa sono allineati, salta sulla rampa. Una delle creature più spaventose di Singe è il Genio dell'Aria che sta a guardia del pozzo per ricacciare gli intrusi. Attento, puoi contrastare questa creatura se stai al centro del disco e ti muovi controvento.

Skull hallway
Procedi con maggior cautela attraversando questo orribile corridoio. È popolato di spettri che provengono dai tuoi incubi più spaventosi...
Teschi azzannanti, mani scheletriche che ghermiscono e raccapriccianti stormi di pipistrelli.
Riuscirai ad evitare queste visioni di morte o perirai orribilmente tra le loro fauci...?
Scegli il momento opportuno per muoverti o per estrarre la spada. Non reagire troppo presto o troppo tardi! Combatti alcuni di questi spaventosi nemici con la tua fedele spada; evitane altri con un agile balzo.

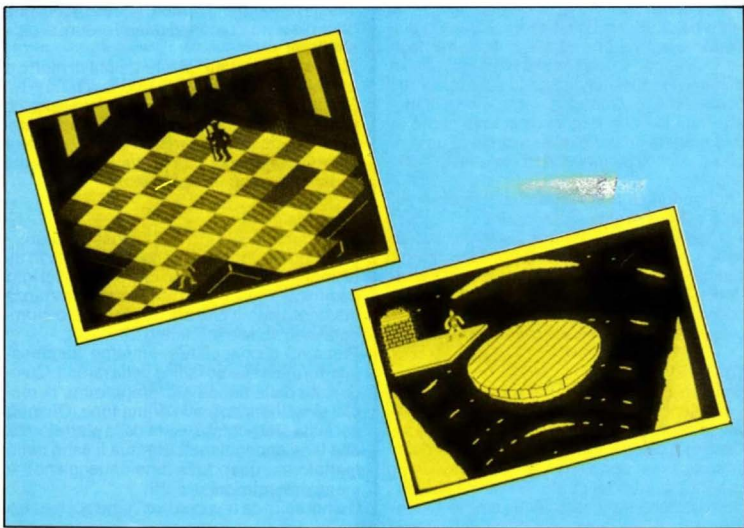
The burnign ropes
Le fiamme incalzano dalla fossa sottostante. Lingue di fuoco salgono sempre più in alto, inghiottendo tutto ciò che si trova sul loro cammino. Riuscirai ad attraversare la stanza infuocata prima che sia troppo tardi o piomberai nell'abisso infuocato...?
Preparati a conquistare l'inferno fiammeggiante, muovi verso la fine della rampa. Quindi salta dalla rampa alla piattaforma di roccia, avvicindandoti alla prima fune. Quando sei sulla piattaforma, salta dalla piattaforma alla fune ondeggiante. Effettua il salto dalla piattaforma quando la fune ondeggiando è maggiormente vicina.
Quindi salta da una corda all'altra sul baratro ▶

fiammeggiante. Salta sulla piattaforma posta al termine del primo e del secondo baratro quando la fune compie un arco in avanti. La piattaforma di pietra salirà magicamente al prossimo baratro.
Esci dalla piattaforma nella parte alta dello schermo.

The weapons room
Una stanza stregata di morte. Una formula magica infernale protegge questa stanza dagli intrusi. Armi mortali prendono vita da sole e la clava del golem diventa uno strumento di morte. Riuscirai a vincere queste minacce mortali e sopravvivere... Combatti e difenditi nella stanza delle Armi. Alcuni dei demoniaci nemici di questa stanza possono essere sgominati con un colpo ben assestato della spada; altri con una mossa attenta. Una porta magica si aprirà a lato della stanza: esci lì.

Ramps and giddy goons
Una serie di gradini ricoperti di ghiaccio conducono al prossimo e più pericoloso livello del castello. I piccoli mostri ridono istericamente mentre si battono per ucciderti. Salta velocemente ed a tempo da un gradino all'altro per vanificare i loro tentativi. Indugia troppo a lungo in questo luogo e potresti cadere nell'abisso ghiacciato.
Salta da un gradino all'altro, cerca di effettuare il salto dal bordo di ogni gradino. Brandisci la tua spada per combattere i mostriciattoli che ti vengono incontro.

The tentacle room
Il laboratorio di Singe... dove conduce i suoi diabolici esperimenti. La stanza brulica degli orrendi risultati degli esperimenti.
Il pericolo può provenire da qualunque direzione, sotto e sopra. Tieni aperti entrambi gli occhi e muoviti cautamente o potresti ritrovarti avvinghiato da qualcosa di veramente spiacevole.
Questa stanza contiene alcuni avversari striscianti: combattine alcuni con un colpo di spada al momento giusto, e altri spostandoti. Esci dalla Stanza dei Tentacoli dalla porta posta a lato dello schermo.

The second disk
Un altro disco che cade ti conduce verso l'ultimo livello delle segrete. Puoi sentire l'aria che diventa sempre più densa come se il malvagio dragone stesse raccogliendo a sé tutte le sue forze per lo scontro finale.

Cavalca il disco e sii vigile... le forze del male sono attorno a te. Come hai fatto in precedenza, tieniti al centro del disco perché un'altra delle orrende creature di Singe sta in agguato nel pozzo.

The deadly checkerboard

La prima mossa sta a Dirk... il gioco è mortale e la posta è la tua vita. Combatti il demoniaco campione di Singe, il Cavaliere Fantasma, sopra una mortale scacchiera che sembra sospesa a mezz'aria. Riuscirai a sconfiggere il Cavaliere Fantasma e raggiungere la porta all'altro lato della stanza o le forze del male ti daranno scacco matto...

Sei sempre più vicino alla tana del dragone e Singe ha mandato il suo più grande campione per fermarti.

Salta sulla scacchiera e brandisci la tua spada per combattere il Cavaliere Fantasma.

Il Cavaliere Fantasma apparirà per un breve tempo dopodiché scomparirà... per riapparire sopra un'altra casella della scacchiera.

Quando il Cavaliere Fantasma appare sopra una casella, cambia un sentiero innocuo di caselle in un sentiero che conduce a morte certa. Stai lontano dai bordi della scacchiera o potresti precipitare nell'abisso senza fine.

Devi sconfiggere il Cavaliere Fantasma per uscire dalla porta. Quando il Cavaliere Fantasma cambia colore può essere sconfitto da un colpo della tua spada. Ogni volta che lo colpisci con la spada quando è di colore nero, rimarrà vulnerabile più a lungo la volta successiva.

Slaying the dragon

La dolce Daphne attende di essere salvata dalla sfera di cristallo nella tana del dragone. Anche Singe, con il suo fiato fiammeggiante, attende...

Uccidi Singe e libera la tua Principessa. Ricordati delle storie sui draghi o le cose potrebbero diventare scottanti per te...

Attraversa il ripiano per raggiungere la spada magica. Usa i massi per proteggerti dalle palle infuocate sputate dal dragone. Se sei specialmente fortunato, un favoloso tesoro potrebbe nascondersi tra le rocce. Quando lo hai trovato, passaci sopra e sarà tuo!!!

Attraversa cautamente il precipizio e afferra la spada magica in cima alla montagna. Ritorna giù per il sentiero alla scala di legno. Salta e la vittoria (e la principessa Daphne che è una sfitinzia niente male) sarà tua!!

Gino Saporiti